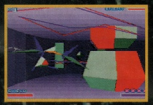
Club Nintendo

Nº 2 - 1993



SNES

Starwing

Star Wars

NES

Dr. Mario

Game Boy

E ainda... dicas & truques, pontuações máximas e correio dos leitores

ESCOLHE AQUI OS TEUS JOGOS!

Aqui encontrarás a lista de jogos disponíveis no mercado para as tuas consolas NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, GAME BOY™, E SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®.

Club Nintendo®

Chama-se a atenção para que produtos Nintendo adquiridos noutro país podem ser incompatíveis com o sistema televisivo português. Procura os teus produtos nos Agentes Autorizados Nintendo.

NES

Barbie™
Batman™
Boulder Dash®
Burai Fighter*
Castlevania™
Chessmaster*
Double Dragon*
Dr. Mario™
Duck Tales™
Excitebike™
Faxanadu™
Gradius™
Hunt for Red October™
IronSword™ - Wizards & Warriors II™
Kung Fu™
Legend of Zelda™
Little Nemo-The Dream Master*
Mario & Yoshi™
Megaman 2™
Metroid™
Nintendo World Cup™
Probotector™
Rad Racer™
RC Pro Am™
Rescue Rangers™ Chip 'N Dale
Skate or Die™
Snake Rattle N'Roll™
Solomon's Key™
Spiderman® - Return of the Six Sinisters™
Starwars®
Super Mario Bros. 2™
Super Mario Bros. 3™
Super Spike V'Ball™
Tennis™
Terminator 2™
Tetris*™
The Simpsons™ - Bart Vs. The World
Tiny Toon Adventures™
Tom & Jerry™
Top Gun™ - The Second Mission
WWF Wrestlemania® Challenge™

GAME BOY

Amazing Spiderman™
Barbie™
Batman™
Boulder Dash®
Burai Fighter Deluxe*
Castlevania™
Chessmaster*
Double Dragon*
Dr. Mario™
Duck Tales™
F-1 Race™
Gargoyle's Quest™
Hunt for Red October™
Kirby's Dream Land™
Jurassic Park™
Kid Dracula™
Kwirk™
Kung Fu Master*
Mario & Yoshi™
Megaman*
Metroid II®
Mortal Kombat®
Motocross Maniacs™
NBA-All-Star Challenge™
Nintendo World Cup™
Probotector™
R-Type*
The Simpsons™ - Escape from Camp Deadly
Skate or Die™
Solar Striker™
Solomon's Club™
Spiderman® 2
Super Mario Land™
Super Mario Land 2™
Super RC Pro Am™
Tennis™
Terminator 2™
Terminator 2™ - The Arcade Game™
Tiny Toon Adventures™
Track & Field™
Top Gun® Guts & Glory™
Wizards & Warriors™
WWF® SuperStars 2™

SNES

Axelay™
Batman™ Returns
Battle Clash™ (Para Super Scope™)
Bubsy™
Castlevania IV™
Cybernator™
F-Zero™
Jurassic Park™
Lethal Weapon™
Mortal Kombat®
Pilot Wings™
Prince of Persia®
Robocop™ 3
Sim City®
Spiderman® X-Men®
Starwing™
Street Fighter II™
Super Mario All Stars™
Super Mario Kart™
Super Mario Paint™
Super Mario World™
Super Ghouls 'N Ghosts*
Super Probotector-Alien Rebels™
Super Tennis*
Super Scope™ (Com Super Scope 6™)
Super R-Type™
Super Soccer*
Super T.M.H.T - Turtles in Time*
The Legend of Zelda - A Link to the Past™
The Simpsons™ - Bart's Nightmare
Tiny Toon Adventures™
U.N.Squadron®
World League Basketball™
WWF* Super Wrestlemania*

Club Nintendo®

APARTADO 150 - 2685 SACAVÉM
SERVIÇO DE APOIO AO CONSUMIDOR
LINHA VERDE 0500 - 1111
(10:00H - 20:00H)

Bem vindo a mais uma fabulosa revista do Club Nintendo. Como não podia deixar de ser, e como decerto esperavas, está cheia de dicas e truques e, é claro, cartas e pontuações máximas. Mas, a grande notícia é, sem dúvida, o lançamento do primeiro jogo para Super Nintendo com microchip FX. Este chip torna os jogos ainda mais rápidos e com gráficos perfeitamente estonteantes. Não tenhas dúvida, o Starwing faz uso de todas as capacidades do chip Super FX. É um jogo de tiro ao alvo onde Fox McCloud e os seus amigos lutam contra os cruéis invasores de Venom. Vais ver como entras num mundo onde a única solução que se te afigura para sobreviveres, é esquivares-te e mergulhar para evitar os caças Venom que se atiram como loucos contra ti.

Mas as novidades não param por aqui! Para além deste jogo novinho em folha, apresentamos-te e mais recente e sensacional selecção de clássicos, só que, desta vez, para Super Nintendo! Falamos do... Super Mario All Stars! As três aventuras já existentes para NES, estão agora juntas numa cassete só. É o regresso feérico dos nossos heróicos canalizadores! Com uma surpresa mais, ou seja, a inclusão de um jogo inédito: O Super Mario Bros. The Lost Levels (Os Níveis Perdidos). Este é um jogo semelhante ao original Super Mario Bros., mas muito mais difícil! Mas há ainda uma grande diferença. É que estes quatro jogos foram beneficiados com os gráficos 3D e o som de alta qualidade, característicos do Super Nintendo. Em resumo, se os originais já eram excelentes, estes ficaram ainda muito melhores! O Mario e os amigos

também aparecem no Super Mario Kart, um jogo de corridas realmente excitante. Mas não ficamos por aqui. Há ainda o Batman Returns, Tiny Toons e o Battle Clash para o Super Scope 6. Uma selecção extraordinária para te sentires realmente em acção!

Para os possuidores do NES, temos o excelente Star Wars. Baseado no clássico filme de ficção científica, o jogo acompanha Luke Skywalker através de perigosas cavernas e terríficos portos espaciais. Temos também uma página inteira de dicas e truques para aqueles que têm problemas nos jogos.

Para o Game Boy, escolhemos o Dr. Mario, um jogo de estratégia tão divertido como o Tetris. O WWF 2 e o Kid Dracula também têm um pequeno espaço reservado e temos dicas e truques sobre o Top Gun Gut's & Glory, Mario & Yoshi e, para aqueles que queiram fazer um pouco de exercício, o Track & Field.

Depois disto tudo, se ainda tiveres energia, escreve-nos, queremos as tuas pontuações máximas, as tuas cartas e quaisquer boas dicas que tenhas para os outros sócios. Lembra-te, esta é a tua revista!

Nintendo is a registered trademark of Nintendo Co. Ltd., and the name 'CLUB NINTENDO' is used with the permission of Nintendo Co. Ltd. Nothing that appears in Club Nintendo may be reproduced or printed in whole or in part without the express written permission of Nintendo Co. Ltd., copyright owner.

© 1993 Nintendo Co. Ltd. All Rights Reserved.

President: Super Mario. Art: Catalyst Publishing. Nintendo Co. Ltd. Typesetting and Design: Catalyst Publishing, England.

All game titles and characters appearing in this magazine are Trademarks or Copyrights of Nintendo Co. Ltd. Additionally, the following are Trademarks or Copyrights as noted: TM, ® and © for games and characters are owned by the companies who market or license those products.

ÍNDICE

Super Nintendo

Super Mario All Stars 4
Starwing 6
Tiny Toons 10
Batman Returns 11
Super Mario Kart 12
Battle Clash 13

NES

Star Wars 14

Game Boy

Dr Mario 16
WWF 2 17
Kid Dracula 17

Dicas e Truques

SNES 18
NES 19
Game Boy 20

&

Pontuações Máximas 21
Marco de Correio 23

SUPER MARIO ALL STARS™

Estás com vontade de fazer o Bowser bater em retirada? Apetece-te muito apanhar cogumelos e esmagar Koopas? Então, mãos à obra, porque o Mario, o Luigi, a Princesa Daisy e o resto do grupo estão prontos para regressar ao teu Super Nintendo!

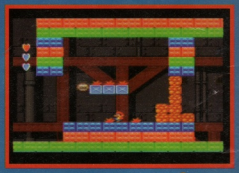
"Mario All Stars" apresenta novas super versões dos jogos originais que lançaram o pequeno canalizador para a fama. Agora, para além da possibilidade de jogar aos clássicos Super Mario Bros. 1, 2 e 3, tens ainda acesso a um bónus especial. É que também podes jogar o *Super Mario Bros. The Lost Levels*, um jogo que nunca chegou a ser editado na Europa.

Todos os jogos foram submetidos a um tratamento de cosmética graças às potencialidades do Super Nintendo. Não só os gráficos foram amplamente melhorados, como também as suas bandas sonoras aparecem substancialmente renovadas.

Há quatro jogos completos à tua escolha e, em cada um deles, podes ir gravando os teus progressos mundo por mundo, e em qualquer altura. Para quem andou distraído e nunca ouviu falar dos jogos do Mario, aqui fica uma pequena descrição de cada um.

Super Mario Bros.

O jogo que marcou o primeiro grande sucesso do Mario nas suas próprias aventuras. É também a primeira vez que o Bowser aparece. O Mario tem que usar as suas capacidades de salto para avançar pelos níveis e isto, se quiser mesmo salvar a bonita Princesa Cogumelo. Como podes ver, os oito mundos sofreram algumas modificações. Mas, como em todos os jogos, os truques originais da versão NES funcionam na íntegra para a versão "Super", o que significa que terás que encontrar as múltiplas zonas de passagem secretas, e outras zonas escondidas. Também precisarás de descobrir como apanhar vidas extra e ainda onde se encontram os diversos níveis de bónus escondidos pelos muitos mundos que compõem o jogo.



Os Níveis Perdidos

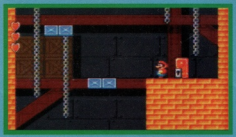
Este é o novo jogo do pacote e, pela primeira vez, foi lançado fora do Japão. Originalmente, o jogo era constituído por níveis que não se adaptavam à cassete inicial. Planeou-se, então, estudar a forma de o conseguir, prometendo-se para mais tarde uma edição especial, o que, infelizmente, nunca aconteceu fora do Japão.

O Mario Brothers original era já um jogo cheio de mistérios e dificuldades. Este, apesar de continuar a reger-se pelos mesmos princípios, apresenta níveis ainda mais complicados que desafiam até o mais experiente fan do Mario. Quando deres por ti, estarás a saltar euforicamente sobre tartarugas e a apanhar cogumelos com toda a facilidade. Mas, antes de tal acontecer, terás de praticar muito e tentar desenferrujar as tuas habilidades, já que, desta vez, a família do Mario presenteou-te com uma edição realmente provocadora. Nunca esqueças! Deves mesmo ter muito cuidado com esses mortais cogumelos púrpura!

Super Mario Bros. 2

Neste jogo o Mario é ajudado pelos seus amigos, a Princesa Cogumelo, o Luigi e o Toad. Ao longo do jogo, podes optar por jogar com qualquer um deles para, assim, tirares partido das suas capacidades específicas. O teu objectivo é, abrindo caminho pelo mundo do Subcon, derrotar o odioso Wart e libertar os habitantes da Terra dos Sonhos.

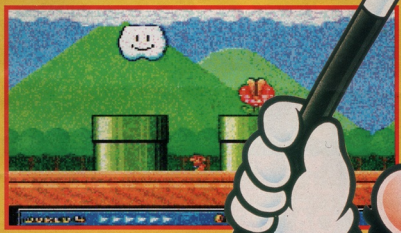
Uma das características deste jogo, que poderá funcionar



como recompensa, é que terás de arrancar inúmeras plantas da terra. Podes receber vegetais para atirar contra os teus inimigos ou uma variedade de bónus que permitirão, entre outras coisas, aumentar a tua energia ou até destruir todos os inimigos no écran.

Caso recebas uma poção, atira-a e aparecerá uma porta que deves atravessar, dando-te acesso a uma área chamada subespaço onde há corações extra para aumentar a tua energia e, ainda, umas moedas vitais para entrar num jogo de bónus muito especial!

Super Mario Bros. 3



Para a terceira aventura do Mario, voltamos ao reino dos cogumelos para encontrar o Bowser. Só que, desta vez, antes de o enfrentares, tens que derrotar os seus sete filhos para recuperar as varinhas mágicas reais que estão em seu poder. Esta é também a primeira aventura do Mario onde ele pode ganhar muitos super poderes que incluem fatos especiais que lhe permitirão avançar mais facilmente pelos diversos mundos. Estes truques vão desde o fato de Mario Racoon que o deixa voar, até ao que faz com que ele se pareça com uma rã. Mario acha que este fato de rã o leva a fazer má figura, mas não se importa. É que, com ele, pode nadar muito melhor!

INFO

TÍTULO DO JOGO	SM All Stars
PRODUTOR	Nintendo
CONSOLA	SNES
TIPO	Plataforma
NÍVEIS	Vários
JOGADOR(ES)	2

STARWING

O pacífico planeta de Corneria está sob o ataque do malvado Andross. O alto comando de Corneria decide que a única forma de derrotar Andross é lançar um ataque ao seu planeta natal Venom!

Os habitantes de Corneria escolhem enviar a sua mais extraordinária e eficaz equipa de pilotos nesta mortal missão, em que terão de voar através de campos de asteróides, meteoros e até a armada estelar, antes de chegar ao seu objectivo final, Venom.

SUPER FX

O ESSENCIAL

"Starwing" é o primeiro jogo da nova geração de jogos Nintendo, por isso, agarra-te e prepara-te para a viagem da tua vida. Poderás ter a maior experiência de sempre: deslocares-te a alta velocidade por um mundo poligonal cheio de naves de todos os tamanhos e feitios, não te esquecendo dos enormes robots que enchem as paisagens reparando as cidades que acabaste de destruir.

Tens de guiar a tua nave através deste vertiginoso mundo a 3 dimensões, destruindo edifícios, evitando asteróides e até combatendo enormes crusadores de batalha o que, em alguns casos, pode significar ter de voar dentro deles por estreitas passagens cheias de perigos, na tua tentativa de os destruir. E, como se não bastasse, também tens que dar atenção aos teus outros pilotos e ajudá-los, caso fiquem em apuros com um inimigo.

VAMOS ÀS APRESENTAÇÕES!

A equipa Starwing não é composta por um bando de conflituosos pilotos. Os teus companheiros são, de facto, um sapo, um falcão e um coelho e, apesar de poderes achar estranho, tu és uma raposa! Cada um tem a sua personalidade e características específicas, o que te pode vir a ser bem útil no decorrer da tua missão.

SLIPPY, O SAPO

Slippy é um jovem e fogoso piloto, que se envolve muito no ardor da batalha, embora tenha tendência para se envolver em situações difíceis, das quais tens de o livrar.

PEPPY, O COELHO

Peppy é o piloto mais recatado. Tenta não correr muitos riscos e prefere deixar que os outros pilotos façam o trabalho, embora se possa sempre contar com ele quando é realmente necessário.

INFO

TÍTULO DO JOGO	Starwing
PRODUTOR	Nintendo
CONSOLA	SNES
TIPO	Acção/Sim
NÍVEIS	3
JOGADOR(ES)	1

FALCO, O FALCÃO

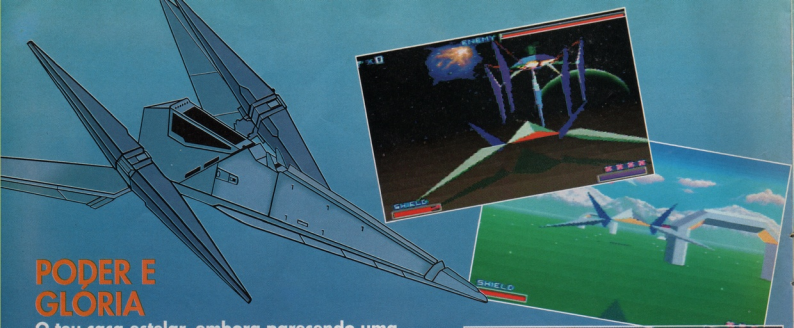
Falco, o verdadeiro individualista do esquadrão, acredita que seria capaz de cumprir a missão sozinho e não gosta do facto de ter de voar com pilotos que, eventualmente, possa considerar inferiores.

FOX McCLOUD, A RAPOSA

O herói e principal piloto do jogo, Fox é o melhor piloto em Corneria, com as reacções mais rápidas e o melhor registo de voo de toda a academia de combate.

UM MUNDO DE CORTAR A RESPIRAÇÃO

A totalidade do mundo de Starwing é feita de gráficos poligonais. Pela primeira vez em Super Nintendo, todo o ambiente 3-D pode ser movido e controlado muito mais rápida e suavemente do que antes. Este é o efeito da inclusão do novo chip Super FX que levou cerca de 2 anos a desenvolver. O chip permite a utilização mais rápida de objectos 3-D e a sua rotação e movimentação tornam o jogo muito mais suave e rápido no seu todo. O Super FX será usado em muito mais jogos que virão a ser editados, devido à sua capacidade de transformar os jogos em verdadeiros jogos de arcada.



PODER E GLÓRIA

O teu caça estelar, embora parecendo uma máquina de corrida, guarda muitas surpresas sob a sua aparência de elevada manobrabilidade.

BOMBA NOVA

Um mini míssil nuclear que, ao ser lançado, destrói tudo o que estiver no écran. É muito útil contra muitos chefes de fim de nível.

CANHÕES

Esta será a arma que usarás com mais frequência. Podes duplicar o poder de fogo apanhando o aumento de energia de canhão duplo em cada nível.

ACELERADOR

A opção de um muito útil acelerador turbo será vital para te fazer sair de situações difíceis.

OS INICIADOS INSCREVEM-SE AQUI

Não te preocupes se nunca voaste antes em Starwing. Podes entrar numa opção de treino que te fará passar por muitas das manobras básicas que precisarás para sobreviver à tua missão. Serás testado nas tuas capacidades de voo, tendo de sobrevoar vários anéis e, aprendendo a voar em formação, obterás um treino vital na aproximação aos alvos.

AS MISSÕES

Terás de sair da tua base em Corneria negociando muitos arranha-céus e arcos, numa tentativa de atingir missões mais avançadas.

CAMPOS DE ASTERÓIDES

Como se combater os inúmeros caças de Andross não fosse suficiente, também terás de passar por mortíferos asteróides que vêm a girar contra ti. O aspecto principal que deves ter em mente, é que podes destruir os asteróides castanhos. Todos os outros têm que ser evitados.

A ARMADA ESTELAR

É aqui que começa a ser difícil! Tens que fazer um assalto à Armada de Andross, o que significa que terás que enfrentar inúmeras naves pequenas, que tentam destruir-te antes de chegares às naves maiores.

METEORO

Os que forem capazes de sobreviver à Armada, terão de se confrontar com a base de batalha que está escondida no meteoro. Terás de destruir dróides gigantes e, ao mesmo tempo, tentar passar pelos desfiladeiros do meteoro.
Esta é uma descrição de apenas um dos três caminhos possíveis para Venom. Os outros são ainda mais difíceis e exigentes, embora não sejam tão difíceis quanto o próprio Venom!

TINY TOON

Quando pensaste que os jogos não podiam ficar mais engraçados e divertidos, eis que aparece "Tiny Toon Adventures". O Super Nintendo apresenta o Buster Bunny e todos os seus loucos amigos.

A MISSÃO DE BUSTER

Como Buster Bunny, tens de passar vários níveis do mundo ACME, começando na Looniversidade e viajando por vários níveis, incluindo o Oeste selvagem, uma guerra nas estrelas e até um jogo de futebol americano, na tua missão de acabar com os feitos maléficos de Montana Max.

OS NÍVEIS

Todos os níveis de Tiny Toon são completamente diferentes, por isso, está preparado para diferentes provas, que te surgirão a qualquer momento! Aqui está uma selecção dos níveis que encontrarás...

OESTE SELVAGEM

Depois de passares os coiotes que atiram tomates e de te esquivares aos Mexicanos, podes entrar no saloon. Então, precisarás de passar os lustres que caem se quiseres evitar que o Max roube o cofre que está no cimo das escadas.

ESTÁDIO DA LOONIVERSIDADE

A equipa ACME está a perder o jogo e cabe a Buster fazer um ensaio. É uma questão de saltar, baixar e escorregar por entre a equipa adversária enquanto seguras a bola, na tentativa de chegar à zona de marcação e passar para o nível seguinte!

MANSÃO ASSOMBRADA

Quando o Buster procurou abrigo da chuva na mansão assombrada, ele não sabia que teria de lutar contra os monstros de 2 cabeças! No entanto, depois disso, ele poderá continuar a viagem livre de sustos e espectros!

GIRAR A RODA

Além de todos os emocionantes níveis, há também um conjunto de fantásticos jogos de bónus que, só por si, justificam o valor desta cassete, do bingo a um labirinto e até um jogo de squash. Para os seleccionar tens de entrar num louco jogo parecido com a roda da sorte.

DESAFIO DE PESO MISTÉRIO

Tens de colocar as tuas personagens nas balanças e tentar que sejam mais pesadas que os adversários. Sempre que ganhas, recebes uma vida extra.

SALVA OS AMIGOS DE BAB

Tenta correr pelo labirinto e salvar os teus amigos enquanto tentas evitar o Doberman Arnold e a apaixonada Elmyra.

HAMPTON ESFOMEADO

Tens de deslocar as lages numa tentativa de guiar o Hampton às maçãs. Ganhas uma vida extra por cada maçã que apanhares.

O BINGO DO PLUCKY DUCK

Selecciona as bolas para obteres uma linha de personagens, tal como fizeste no bingo para ganhar vidas extra por cada linha obtida.

O SQUASH DO FURRBALL

Para obter uma vida extra, o Furrball tem de acertar a bola contra a parede 15 vezes antes que o tempo acabe. Atenção ao pequeno Papa Léguas!

INFO

TITULO DO JOGO	Tiny Toons
PRODUTOR	Konami
CONSOLA	SNES
TIPO	Acção
NÍVEIS	6
JOGADOR(ES)	1

Penguin planeia apoderar-se de Gotham City com a ajuda da Catwoman. Só uma pessoa pode pôr termo a estes planos e esse alguém, só pode ser o Batman.

Batman tem de enfrentar e derrotar os lacaios de Penguin, o Red Triangle Circus Gang. Estes vilões aparecem sob diversos disfarces, e cada um tem a sua forma especial de ataque.

PALHAÇO GORDO

Estes tipos adoram atirar-se contra ti e esmagar-te com o seu peso considerável.

PALHAÇO MAGRO

Estes palhaços são muito mais rápidos que os gordos. Por isso, dá atenção aos seus movimentos.

PALHAÇO DE FOGO

Atenção aos tridentes flamejantes destes bandidos, já para não mencionar o seu hálito inflamável. Se te aproximares muito, podes crer que não terão problema nenhum em bafejar-te!

PALHAÇO BOMBA

Os palhaços magros descobriram que o Batman era vulnerável a dinamite. Um rápido golpe de Batarang vai fazê-los mudar de ideias!

ANDARILHOS

A única forma de derrotar estes lunáticos, é saltar e atirar o Batarang contra eles, até os fazeres cair.

DEPRESSA! VAMOS UTILIZAR O CINTO DE UTILIDADES

O nosso herói tem uma variedade de objectos e ataques para o ajudar nesta aventura.

O BATARANG

Estes projécteis rápidos são excelentes para atordoar os teus inimigos. Ficam zonzos tempo suficiente para que tu saltes e lhes dês um golpe realmente forte.

A BAT CORDA

Não só permite que a atires para o ar deixando-te balouçar pelo écran e acertar nos inimigos, como também se mostra vital quando estiveres a passar pelos telhados de Gotham.

ATAQUE DE CAPA

O Batman pode rodar em círculo e acertar em todos os inimigos que o rodeiam, atingindo-os com a sua mortífera capa.

TUBOS DE ENSAIO

Atirando um destes tubos ao chão, derrotarás todos os inimigos do écran.

ATAQUE EM VOO

Lançando-te ao ar e abrindo a tua capa, formarás uma asa mortífera que pode derrotar todos os inimigos, enquanto planas até ao chão.

MOSTRA-ME O CAMINHO ATÉ CASA

Antes do nosso herói de capa poder enfrentar Penguin, tem de passar por vários níveis e enfrentar muitos perigos. Desde as ruas de Gotham até ao comboio do circo, será preciso toda a capacidade do alter ego de Bruce Wayne para derrotar a malvada Catwoman e o Penguin.

PRAÇA E RUAS DE GOTHAM

Batman tem que abrir caminho lutando pelas ruas de Gotham. Tem que lutar com os membros do circo antes de se bater com o palhaço equipado com uma arma laser.

TELHADOS DE GOTHAM

É altura de partir para as alturas usando a Batcorda para te balançares pelos telhados de Gotham. Batman terá que usar todos os parapeitos e todas as plataformas dos limpa-janelas, na sua tentativa de derrotar aquela felina malvada, a Catwoman.

É altura de partires no Batmobile e voar pelas ruas de Gotham, derrotando motociclistas e evitando minas e mísseis. Mas presta atenção à carrinha do Penguin no fim do nível.

O COMBOIO DO CIRCO

É altura de te apressares, correndo pelo tejadilho do comboio em movimento rápido do Red Triangle Circus. Por isso, dá atenção aos espaços entre carruagens, já para não mencionar os postes. Sobrevive aos perigos do comboio e ao chefe de metralhadora e estarás a caminho da última batalha, o teu maior desafio até agora, ou seja, entra no covil do Penguin.

INFO

TITULO DO JOGO	Batman Returns
PRODUTOR	Konami
CONSOLA	SNES
TIPO	Acção
NÍVEIS	7
JOGADOR(ES)	1

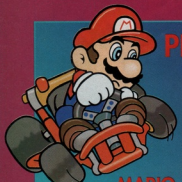
SUPER MARIO KART

Depois de salvar o mundo das garras do Bowser e de viroses várias, Mario volta-se, agora, para o mundo dos karts. Assim, com o seu irmão, e vários outros amigos e inimigos, ele corre num conjunto de pistas, onde podes correr sozinho ou contra um amigo, numa batalha com o écran dividido ao meio, para ver quem corta a meta primeiro.

INFO

TITULO DO JOGO	SMK
PRODUTOR	Nintendo
CONSOLA	SNES
TIPO	Desporto
NÍVEIS	4
JOGADOR(ES)	2

PERSONAGENS



MARIO

O Mario é a escolha mais equilibrada para um principiante. A sua velocidade é boa, embora tenha tendência a desacelerar um pouco nas curvas.

LUIGI

O Luigi é mais ou menos igual ao Mario na que diz respeito ao comando do Kart, no entanto, controla melhor nas curvas.

PRINCESA COGUMELO

A Princesa é uma condutora muito hábil no seu pequeno veículo. É calma e tem capacidades excelentes.

YOSHI

Apesar do seu aspecto verde, o Yoshi está no mesmo nível da Princesa no que diz respeito a karts, porque ele controla o seu veículo exactamente da mesma maneira.

BOWSER

O Bowser é muito grande o que, provavelmente, leva a que tenha uma aceleração tão fraca. No entanto, quando ganha velocidade, é muito difícil pará-lo devido ao seu peso.

KOOPA

A tartaruga é, provavelmente, um dos melhores pilotos de kart, dado que é muito rápida e pode curvar muito bem. É definitivamente rápida e pode muito bem vencer.

TOAD

O Toad é muito parecido com a Koopa em aceleração. No entanto, por ser um pouco mais leve, é um pouco mais rápido na linha de partida, do que a maior parte dos outros concorrentes.

DONKEY KONG JR.

O Kong faz o seu regresso aos jogos de uma forma muito bem sucedida, com o kart mais rápido no circuito e, provavelmente, o melhor para um condutor mais experiente pois ele derrapa um pouco nas curvas.

OBJECTOS

Sempre que passes por quadrados com um ponto de interrogação, deves carregar no Botão "A" para receber a arma ou o bónus que te ajudarão nas corridas.

PENA

Permite que saltes sobre espaços e obstáculos a uma grande altura. É especialmente útil nas pistas do Vale Assombrado porque permite passar por atalhos!

MOEDAS

As moedas podem ser apanhadas ao longo da pista e nos quadrados de bónus. Quanto mais moedas apanhares, mais depressa andas. Se te despistares, perdes algumas moedas.

COGUMELO

Este cogumelo, tal como em outros jogos do Mario, dá-te capacidades especiais. Em particular, dar-te-á mais velocidade durante algum tempo, o que se tornará especialmente útil em algumas rectas.

RELÂMPAGO

O relâmpago é um bónus muito raro, mas é o mais divertido porque reduz os teus adversários a uma versão mais lenta e pequena. Muito divertido a 2 jogadores!

CARAPAÇA VERMELHA

Também conhecida como de perseguição, porque irá atrás do teu adversário e levará a que ele faça um pião.

ESTRELA

Funciona da mesma forma que a estrela nos anteriores jogos Super Mario, dando-te invencibilidade e permitindo-te atirar os adversários para fora de pista.

CASCA DE BANANA

Sim, as cascas de banana têm o efeito que esperas, fazem-te entrar em pião. Deixa-as cair em curvas apertadas ou na trajectória usada pela maioria dos adversários.

CARAPAÇA VERDE

Esta às vezes é mais complicada de usar do que aquilo que na realidade vale, porque vai a direito até atingir um adversário, ou bate nos lados da pista voltando a esta e podendo atingir-te! Usa-a apenas quando tiveres a certeza que acertas.

AS PISTAS

Para conseguires avançar para a próxima corrida, tens de acabar entre os quatro primeiros. É guardada uma tabela dos pontos que te são atribuídos pela tua posição: nove para o primeiro, seis para o segundo, três para o terceiro e um para o quarto. Abaixo do quarto lugar, perdes uma vida. Tens de ganhar as cinco corridas de cada taça para conseguires a medalha de ouro e um lugar nas corridas da Taça Especial dos Campeões.

MODO DE BATALHA

É cada um por si neste teste de perícia e pontaria contra 1. Terás três balões a proteger o teu Kart, no entanto, sempre que fores atingido, perderás uma destas protecções. É, em parte, um jogo de sorte, mas podes ganhar vantagem seleccionando um carro com boa capacidade para curvar para que te possas mover pela pista, evitando mais facilmente os adversários.

Este novo jogo para o Super Nintendo coloca-te a ti e ao teu Nintendo Scope, frente a frente com as assustadoras máquinas de combate de um poderoso inimigo. Espera-te acção desconcertante e, para conseguires obter sucesso, os teus únicos trunfos possíveis, serão concentração e precisão.

O século XXI é cenário da desintegração e caos da sociedade humana. Há motins, falta de alimentos e reina a anarquia. Entretanto, desastres naturais alteraram

a paisagem. Parte da civilização foi destruída por vulcões, terramotos e maremotos. Para os que sobreviveram, a violência e a miséria são as únicas coisas que podem esperar.

Como forma de aliviar o stress devido aos conflitos diários, existe o Battle Game, onde dois lutadores têm que se defrontar, tentando obter supremacia. Os combates desenrolam-se com os dois campeões vestidos com fatos couraçados. Para ser mais preciso, estes lutadores são gigantescos humanóides movidos hidraulicamente, e são conhecidos

por "Standing Tanks" ou, na sua forma abreviada, por "STs". O resultado final num combate de Battle Game, significa poder e influência para o vencedor, e uma vida de subserviência para o vencido.

Neste jogo, desempenhas o papel

de Mike Anderson, cujo pai foi derrotado pelo todo poderoso Anubis e o seu ST Thanatos. Anubis contratou Chefes para o ajudarem a governar a terra. Tens de combatê-los um a um, até chegares a um combate final na arena com o Thanatos e o experiente Anubis aos comandos.

O jogo faz pleno uso da precisão de fogo do Nintendo Scope, e tens de apontar cuidadosamente para os pontos fracos dos adversários para ganhar vantagem. É melhor poupar os teus tiros e armazenar energia. Alguns deles são mais difíceis de derrotar, e vai-te saber bem ter o teu medidor de energia no máximo! Tira partido do conjunto de armas e tiros a que tens acesso, para uma defesa mais eficaz dos ataques inimigos, e tenta viver

tempo suficiente para fazer a selecção da arma que te fará passar para o próximo nível.

Antes de te defrontares com o Anubis, terás que te debater com oito Sts diferentes. Lembra-te que, com cada um deles, terás que usar técnicas específicas. Por isso, mantém-te atento, afina o teu Nintendo Scope, põe o dedo no gatilho e vamos a eles!

INFO

TITULO DO JOGO	Battleclash
PRODUTOR	Nintendo
CONSOLA	SNES
TIPO	Acção
NÍVEIS	9
JOGADOR(ES)	1

STAR WARS

Há muito, muito tempo...

Em 1975, para ser mais preciso, Star Wars chegou ao cinema e mudou os filmes de ficção científica para sempre. Utilizando espantosos efeitos especiais e fantásticas cenas de acção, conseguiu pôr os cinéfilos na ponta das suas cadeiras - muitos voltaram vezes seguidas! Star Wars está agora no NES e parece poder repetir o sucesso fenomenal do filme, sob a forma de jogo!

O Mundo de Tattoine

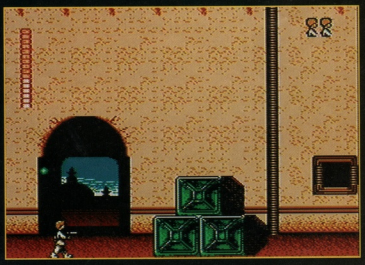
Tattoine pouco mais é que um deserto varrido pelo vento, controlado pelo Império. As cavernas são um paraíso para foras-de-lei que não aceitam de bom grado visitantes indesejados, no entanto, Luke e o C3PO têm de procurar em cada uma delas pelo robot perdido.

Luke viaja no seu veículo terrestre especial e a acção passa para uma perspectiva lateral, quando entra numa caverna. No decorrer do jogo, não só encontrará o R2D2, mas também um conjunto de objectos úteis...

Se Luke quiser descobrir tudo o que precisa de saber sobre o Império, então terá de procurar por todo o lado. Aumentos de energia e energia extra, podem ser encontrados em muitos sítios diferentes - precisarás mesmo deles para conseguir escapar a estas cavernas aterradoras.

A Aliança Rebelde

Uma das maiores atracções de Star Wars é que ele sugere, quase cena a cena, o filme intergaláctico!



Aparecem também todas as principais personagens, cada uma com as suas capacidades específicas!

LUKE SKYWALKER - Luke é a personagem principal. Com a sua arma e o seu sabre de luz, é uma força real que deve ser reconhecida!

HAN SOLO - Han costuma frequentar um bar das redondezas e é realmente bom (e de pavio curto!) É também o comandante do Millenium Falcon.

PRINCESA LEIA - Leia foi feita refém do Império na Estrela da Morte. Ela enviou dois robots em busca de ajuda...

C3PO - É um tipo simpático (embora um pouco mecânico), mas é dado a cenas de pânico nada robóticas! Também traduz o que o R2D2 diz.

R2D2 - Um verdadeiro génio com computadores, o R2D2 também projecta um holograma de Leia na tentativa de conseguir ajuda.

OBI-WAN KENOBI - A força está certamente com ele. Ajuda Luke e os seus amigos com os seus poderes.

Em Mos Eisley...

Primeira paragem, o bar! Este é um dos esconderijos de Han Solo e, como ele é dono do Falcon, Luke vai ter de o convencer a ajudar!

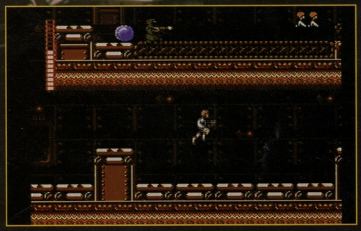
Soldados e Jawas estão de sentinela na passagem para o hangar, mas com a ajuda de Han, Luke não deve ter muitos problemas para atingir o Falcon!

Partida para a Estrela da Morte

Para ajudar os rebeldes, Luke precisa de chegar à Estrela da Morte, obter os planos da Princesa Leia e destruir a monstruosidade. Mais fácil dizer, do que fazer! Primeiro, ele terá de evitar o enxame de asteróides que ameaçam destruir o Falcon. Só o melhor piloto sobreviverá a este tremendo desafio!

No entanto, se ele chegar a este ponto, será apanhado pela Estrela da Morte e, então, começa a segunda parte da sua aventura! Será que Luke conseguirá derrotar as Tropas do Império e encontrar a Princesa Leia antes de escapar das garras da Estrela da Morte? Será que é remotamente possível que ele consiga destruir esta gigantesca estação espacial? Usa a força e talvez consigas!

"Star Wars" é um jogo excepcional e uma das melhores conversões de filmes até à data. Perdê-lo, é uma grande responsabilidade!



INFO

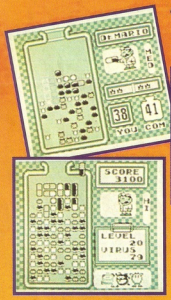
TITULO DO JOGO	Star Wars
PRODUTOR	JVC
CONSOLA	NES
TIPO	Acção/Av
JOGADOR(ES)	1

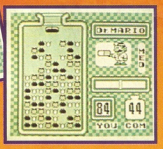
DR. MARIO

Mais ataques de vírus e defensores com vitaminas estão agora disponíveis, desta vez na tua unidade portátil, Game Boy!

O Dr. Mario é semelhante ao Tetris em muitas situações, excepto que, em vez de formares linhas, tens que destruir os vírus do écran, cobrindo-os horizontal ou verticalmente com três vitaminas. Estas vitaminas precisam de ser da mesma cor dos vírus, e com uma garrafa cheia deles, tens uma verdadeira luta entre mãos.

Há algumas técnicas especiais que te podem ajudar na guerra contra a doença. Podes alinhar vitaminas de forma que, quando uma linha de quatro desaparecer, outra desaparecerá como resultado. É possível destruir três, ou mesmo quatro, de uma vez, mas é preciso muita prática, antes de executar tal proeza.





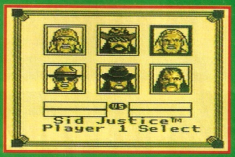
O Dr. Mario também apresenta um modo de 2 Jogadores, o que te permite ficar frente a frente com um amigo teu, sendo o vencedor, o que limpar o seu écran em primeiro lugar. Se completares linhas múltiplas, então cairão vitaminas extra no écran do teu adversário. Se as vitaminas chegarem ao topo em qualquer tipo de jogo, então o jogo acabará!

Com muitos níveis de dificuldade e emoção acrescida, vale bem a pena experimentar o Dr. Mario!

TITULO DO JOGO	Dr. Mario
PRODUTOR	Nintendo
CONSOLA	Gameboy
TIPO	Estratégia
NÍVEIS	-
JOGADOR (ES)	2

O DESAFIO NA GAIOLA DE AÇO

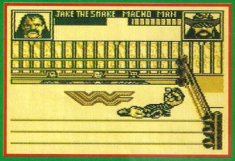
O WWF Superstars está outra vez de volta. E agora, todas as regras foram esquecidas na gaveta, e vale tudo no torneio da Gaiola de Aço. Cá estão novamente todas as tuas estrelas favoritas: Hulk Hogan, Undertaker, Macho-Man Randy Savage e Jake the Snake. Além de poderes enfrentar estes atletas em equipa, podes também fazer encontros de singulares, tentar vencer o Campeonato ou



sobreviver à Gaiola de Aço. Participar num combate de gaiola significa esquecer todas as regras. O objectivo deste tipo de combate é deixar o adversário KO de qualquer forma. Tens de o acertar de maneira a que tenhas tempo de subir até ao topo da gaiola antes de ele se pôr de pé.

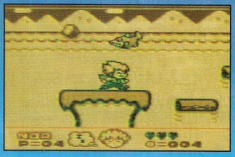
Isto é mais fácil do que parece, no entanto, precisarás de todas as tuas capacidades de lutador se quiseres mesmo reclamar vitória no mais perigoso dos combates. Outra das particularidades deste tipo de combate é que, lançar o teu adversário às cordas, é uma coisa, mas lançá-lo contra sólidas barras de aço, é um bocadinho diferente!

Tens à tua disposição todos os movimentos, incluindo suplex, projecções e quedas de joelho, bem como todo o tipo de murros e pontapés, dos mais simples, aos mais violentos. Dominar estes golpes e ser capaz de colocar os mais devastadores num ataque, é a chave para te tornares uma verdadeira estrela WWF por direito. Assim, agarra no teu Game Boy e combate com alguns dos mais atléticos e perigosos lutadores da actualidade.



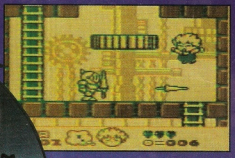
KID DRACULA

Cá está ele! Kid Dracula em pessoa, acabado de chegar da Transilvania 90210, para entrar directamente no Game Boy. Kid é o vampiro mais falado da actualidade e a sua ambição máxima é salvar o seu reino do seu arqui-inimigo, Garamoth. No entanto, terá que enfrentar uma série de inimigos antes de poder derrotar o próprio Garamoth. Vais encontrar O Espírito da Ultima Galinha Assada Que Comeste, O Extraterrestre ilegal do Planeta X e, ainda, Os



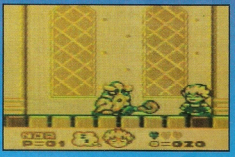
Fantamas do Dia das Bruxas Passado, Presente e Futuro. E isto, era só para falar dos piores inimigos! É que o Kid também tem que enfrentar montes de zombies, morcegos e outras criaturas assustadoras, todos eles empenhados em pôr fim à sua importante tarefa.

Só que com uma coisa não contavam estes descarados inimigos! O Kid não está completamente indefeso. Pode transformar-se em morcego, disparar bolas de fogo, e lançar bandos de morcegos. Cada vez que o Kid passa um nível, é recompensado com outro estranho e maravilhoso meio de derrotar os vários fantasmas e espectros que encontrará na sua viagem. Por cada



inimigo eliminado com as bolas de fogo, receberá uma moeda de ouro. No fim de cada nível, podes jogar uma série de jogos de bónus nos quais tens de usar as moedas de ouro para entrar. Se saíres daqui com sucesso, ganhas mais moedas ou vidas.

A aventura começa no castelo do Kid e tens de abrir caminho por mansões assombradas, castelos e florestas antes do combate final com o terrível Garamoth.



Bart's NIGHTMARE

Este título épico não deve ser ignorado! E, para te dar uma ajuda de valor, pensámos que seria interessante falar sobre um dos níveis mais bizarros deste jogo inspirado nos Simpsons.

A Corrente sanguínea do Bart

Quando o Bart estiver a nadar na sua própria corrente sanguínea, verás que tens a tua tarefa dificultada. É melhor que te mantenhas no canto superior esquerdo do écran porque, desta forma, evitarás os ataques mais fortes dos vírus. Não deixes que eles se aproximem de ti. Trata logo de começar a destruí-los, mas não te afastes muito do canto.

Quando ouvires as palavras "Hi-There" verás um esqueleto aparacer. Esforça-te por apanhá-lo e verás que o campo de força que rodeia o pedaço de papel no topo do écran enfraquecerá um bocado. Não arrisques tudo para apanhar os esqueletos porque aparecerão muitos.

Se, entre os vários vírus no écran, houver algum vermelho, ataca-o logo. Quando ele explodir, todos os outros desaparecerão.

ROBOCOP 3

O Robocop 3 tem mais tiroteio do que é humanamente possível aguentar. Por isso, se te sentes em condições de entrar em acção, conta connosco, porque cá estamos para te ajudar em algumas situações da tua tarefa policial.

Os Grandes olhos da lei

Passa em segurança os níveis 1 e 2 e ser-te-á dada uma missão única, muito acima das ruas da cidade. Apanha os teus jactos e...lá vamos nós!

O nível está dividido em quatro secções:

1. A primeira, passa-se a grande altitude e tens de destruir e evitar uma quantidade de minas aéreas. Tenta manter uma posição na base do écran, e dispara rapidamente. Desvia-te para a esquerda e para a direita, conforme for necessário. Se não entrares em pânico, deverás conseguir passar relativamente bem.

2. Agora, o Robocop mergulha e mantém uma altitude menor. Vagas de naves inimigas virão contra ti com as suas armas a disparar. No entanto, elas não alteram a sua rota. Tu é que tens que te desviar para te pôres a salvo! O mais seguro, é voltares à base do écran.

3. Mantendo a sua baixa altitude, O Robocop tem que se concentrar nas ruas que sobrevoa, onde vários inimigos disparam mísseis terra-ar contra si. Desviares-te dos mísseis, é fácil, destruir as suas bases, é que já é um pouco mais difícil! Não poupas as tuas bombas, atira muitas. Desta forma, terás mais hipóteses de lhes acertares. E não te esqueças! Para atingir o alvo em cheio, deves ter em conta a trajectória das bombas.

4. Está na hora de atacar a nave principal. Fá-lo correctamente e, em breve, estarás em terra firme. Espera até a veres no topo do écran a disparar os seus tiros. Despois, passa rapidamente para o outro lado e aproveita para ir disparando as tuas armas. Continua a manter este padrão e não terás problemas.

Spiderman X-Men

Para todos os que ainda não tomaram conhecimento com esta incrível aventura super heróica, o mínimo que se pode dizer, é que é espantosa! Para os privilegiados que têm o jogo, aqui vai uma pequena ajuda pois, como bem sabem, nem tudo são facilidades!

SPIDERMAN – O forte do Homem Aranha, é o seu lança-teias. Não te é necessariamente dada a capacidade de ver a superfície onde as teias se agarram, por isso, só terás vantagem se experimentares atirar a teia ao acaso, para ver o que é que acontece.

WOLVERINE – Quando for atingido, deixa que ele retraia as garras para poderes beneficiar dos seus poderes curativos.

CYCLOPS – Certifica-te que o Cyclops usa sempre o carro da mina para viajar, mas atenção às minas!

STORM – Quando estás a nadar debaixo de água, a Tempestade precisará de ar. Para renovar o seu abastecimento de ar, tens duas hipóteses, ou ir à superfície regularmente, ou nadar por entre uma bolha que apareça debaixo de água.

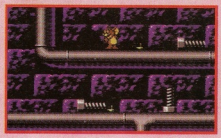
GAMBIT – A dica óbvia, é sempre em frente e que nada te detenha! Caso contrário, a bola de aço esmagar-te-á. Carrega simultaneamente em Y e para baixo para atirar cartas em frente.

Tom & Jerry (and Tuffy)

Como provavelmente bem sabes, sempre que o Tom e o Jerry se encontram, é sarilho pela certa, e este jogo do NES não iria ser excepção! A grande vantagem que o Jerry leva ao Tom, é o seu tamanho. Pois é! Não restam dúvidas de que ele cabe em quase todos os sítios...

Nível 1 - A Cave

Há uma sala de bónus escondida no nível 1, onde poderás ganhar montes de pontos bónus. No topo do nível, vais ter que andar ao longo de tubos onde encontrarás uma brecha na parede de tijolo. Faz com que o Jerry fique mesmo em frente a essa brecha, e carrega para cima. Uau! Acabaste de entrar numa sala cheia de queijo! Querias melhor?



Nível 2 - Canalizações

Se sentes dificuldade em aceder às áreas mais elevadas que parecem fora do alcance do Jerry, então aqui está um pequeno truque para te ajudar. Selecciona o doce na lista de objectos e depois carrega em B. O Jerry irá flutuar numa bolha.

THE Chessmaster®

Jogar xadrez requer raciocínio lógico e habilidade, no entanto há algumas tácticas que podes usar para tirares vantagem desde o início.

À excepção da Rainha, os dois cavaleiros são as mais importantes e poderosas peças no tabuleiro. Deves protegê-los a todo o custo. Não ganhas nada em deixar que a consola sacrifique um dos seus bispos por um dos teus cavaleiros. A razão pela qual são tão importantes, é o facto de não serem bloqueados pelas peças do teu adversário. Isto significa que ou o cavaleiro é tomado ou o Rei tem de ser movido para evitar o xeque-mate. Os cavaleiros também podem ser usados para proteger outras peças que estão ao ataque e para proteger o teu Rei se ele estiver a ser alvo de ameaça.

Verificarás que um jogador inexperiente tenderá a ignorar a ameaça dos cavaleiros inimigos, enquanto a consola fará os possíveis para tirar os nossos do tabuleiro. Com um jogador inexperiente deves obviamente usar os cavaleiros para lançar ataques com as Torres e a Rainha. Quando jogares contra a consola, usa os teus cavaleiros para atrair outras peças inimigas para armadilhas inevitáveis onde não possam evitar ser tomadas. É preciso alguma prática para se usar correctamente esta táctica e para se poder vencer nos níveis mais elevados mas, com um pouco de treino, deves conseguir.

PROBOTECTOR

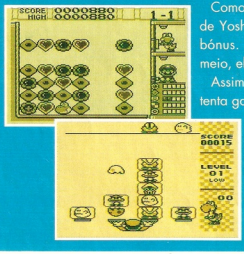
Não há nada como um pouco do frenesim de uma guerra futurista para pôr um jogador em parafuso, e é isso exactamente o que o espantoso Probotector faz. De facto, é tão difícil, que muitos de vocês vêem nele um poço de problemas. Mas não desanimem...Também o foi para nós, aqui no Club Nintendo.

Mas, depois de muita pesquisa e tentativas frustradas encontrámos uma esplêndida pequena batota que te dará, nada mais nada menos do que trinta vidas! Que mais podes queres?

Começa o jogo, depois faz pausa. A seguir, carrega para cima 2 vezes, para baixo 2 vezes, esquerda, direita, esquerda, direita, seguido de A, B, B, A e, finalmente, Start.

MARIO & YOSHI

Para quem é fan de puzzles, o melhor que temos a aconselhar, é calma, muita calma! Aí vem ajuda para o Mario & Yoshi e para a sua aventura de estratégia. Afinal, é muito fácil fazer pontos de bónus!



Como deves saber, quando juntas duas metades do ovo de Yoshi, aparece o Yoshi em pessoa e ganhas pontos de bónus. Ao juntá-las, se houver outras personagens pelo meio, elas serão destruídas.

Assim, usando a tua habilidade e fazendo avaliações correctas, tenta ganhar o máximo de pontos quando fazes 1 Yoshi.

Se houver 1, 2 ou 3 personagens entre as metades ganhas 100 pontos!

Se houver 4 ou 5 personagens entre as 2 metades, então aparece o Yoshi com asas e ganhas 200 pontos de bónus.

Finalmente, se aguentares a pressão e conseguires ter 6 personagens entre as 2 metades, então o Yoshi aparecerá com uma estrela na cauda e ganharás uns espantosos 500 Pontos!

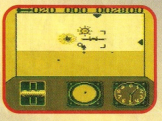
TOP GUN 2

Ora bem espertalhões, acabou a escola de voo e é altura de te lançares nos céus de Top Gun, onde só os melhores sobrevivem. Vão ser incríveis batalhas de coragem e glória!

Este é um simulador de voo realmente difícil e precisarás de aplicar a fundo as tuas habilidades se quiseres ficar no topo dos topos. Podes vir a enfrentar problemas de controlo nos primeiros níveis do jogo porque precisas de algum treino para te familiarizares com os comandos durante o voo.

Inimigos no teu Encalço

Quando estiveres lá em cima na confusão de batalha, e vires que tens um inimigo no teu encalço, tens de tentar inverter as posições o mais rapidamente possível. Pilota o teu avião por forma a conseguires posicioná-lo de modo a fazeres um ângulo recto com o horizonte. Assim, conseguirás dar a volta e brevemente terás os teus inimigos na mira em vez de na cauda, e uma vez ao teu alcance podes abatê-los.



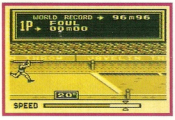
Poder de fogo

Especialmente nos primeiros níveis, ao verificares que tens o inimigo na tua mira, o melhor que tens a fazer é usar as metralhadoras do teu avião, para os rebentares no ar. Deves poupar as tuas bombas e mísseis para níveis mais avançados pois aí vais, com certeza, encontrar adversários mais difíceis e complexos.

TRACK & FIELD

Muito bem, fans do desporto, aqui estão umas dicas do Club Nintendo sobre este desafiante Track & Field para Game Boy. A medalha de ouro é fácil de obter, mas alguns de vocês devem ter dificuldades em algumas modalidades.

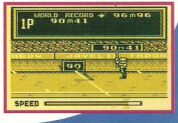
Um conselho especial!



Antes mesmo de começares, é extremamente útil colocar o teu Game Boy numa superfície plana. Isto permite ter ambas as mãos livres para carregar alternadamente nos Botões A e B.

O Ângulo dos Atletas

Na maioria das modalidades, é normalmente difícil conseguir-se o ângulo de 45°. No entanto, depois de jogar durante um período de tempo considerável, descobrimos que há um certo número de ângulos vantajosos, consoante a modalidade. Falamos dos ângulos de 42°, 44° e 49°. Mas a melhor maneira de ter sucesso é coordenar velocidade, ângulo e lançamento, para obter a máxima eficácia.

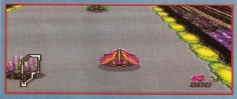


NES

1. Super Mario Bros. 3
2. Super Mario Bros. 2
3. WWF Wrestlemania
4. Rescue Rangers
5. The Legend of Zelda
6. Megaman 2
7. Little Nemo
8. Dr. Mario
9. Tom & Jerry
10. Chessmaster

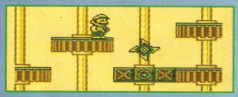
SUPER NES

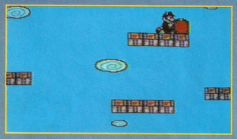
1. Street Fighter II
2. Super Mario Paint
3. F-Zero
4. Zelda III
5. Sim City



GAME BOY

1. Super Mario Land 2
2. Super Mario Land
3. F1-Race
4. Dr. Mario
5. Batman



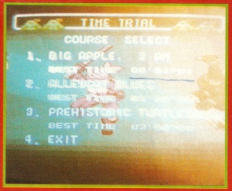


TABELAS DE JOGOS MAIS VENDIDOS

Esta tabela foi elaborada com base na venda de jogos nos Agentes Autorizados Nintendo, e nas sugestões dos melhores jogos, enviadas pelos nossos sócios. Continua a enviar-nos a tua opinião para

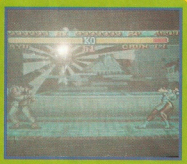
Club Nintendo, (Tabela de Jogos), Apartado 150, 2685 Sacavém

PONTUAÇÕES MÁXIMAS



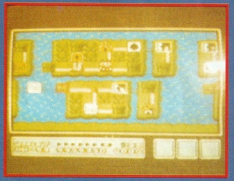
Olá Mario, eu sou o sócio nº 516, Cristiano da Felismina, e aqui te mando um recorde de tempo do meu jogo preferido: "Turtles in Time". No Modo "Time Trial" na cena "Big Apple 3 AM"

00'34"81.



Olá Mario, eu sou o sócio nº 883, José Gonçalo Crespo, e, no Street Fighter II, consegui chegar aos 9999999!

Olá Mario, eu sou o Telmo Francisco Ribeiro Santos, sócio nº 1927 e tenho 10 anos. Tentei bater o recorde do Super Mario 3, e consegui. Por isso te mando uma fotografia para te provar que fiz 9999990 pontos e 99 vidas.



Já sabes. Este é o espaço onde podes mostrar o que vales como jogador Nintendo. Queres ver o teu nome publicado? Joga, alcança pontuações máximas, tira uma foto e... na próxima revista um lugar de destaque será teu!

Envia os teus dados e fotos para: Club Nintendo, (Pontuações Maximas), Apartado 150, 2685 Sacavém

DICAS E TRUQUES dos Fans

APARTADO 150, 2685 SACAVÉM

BART SIMPSON VS. SPACE MUTANTS (NES)

Códigos de entrada das portas do nível 5:

Piso 1: 14 Piso 2: 32

Piso 3: 11 Piso 4: 41 Piso 5: 21

(Dica de Daniel Rodrigues Rosa)

TOM & JERRY (NES)

Quando se liga o jogo e aparece o Tom e o Jerry, carrega ▶▶▲◀▲▶▼ B, A, Select, Start, Start e obterás vidas infinitas.

(Dica de João Daniel Roque)

BURAI FIGHTER (DMG)

Para obteres 100 vidas, usa o código HGDM.

(Dica de João Tomaz)

R-TYPE (SNES)

Para escolher o nível: no écran de título, mantém R carregado e carrega em ▲ nove vezes. Deves ouvir um som. Começa a jogar e faz pausa. Carrega simultaneamente em R e A e depois, em Select.

(Dica de João Grilo)

STREET FIGHTER II (SNES)

Para jogares contra um lutador igual ao teu, enquanto estiveres no écran Capcom, carrega em ▼ R▲L Y B. Deves ouvir um som quando conseguires.

KIRBY'S DREAM LAND (DMG)

No écran de título, carrega ao mesmo tempo em select, ▲ e B. Aparecerá um écran de opções.

PROBOTECTOR (DMG)

Para seleccionar o nível, carrega durante a apresentação ▲▲▼▼◀▶◀▶ Select, Start.

(Dicas enviadas por vários sócios)

As dicas enviadas pelos nossos sócios, têm sido de grande utilidade pois, aqui no Club, nem sempre sabemos tudo! Elas ajudam-nos, muitas vezes, a dar resposta aos sócios que nos escrevem ou nos telefonam. Recebemos muitas cartas, e respondemos a todas pessoalmente. Continuem a enviá-las para

Club Nintendo, (Dicas & Truques),
Apartado 150, 2685 Sacavém

Marco de Correio

OLÁ FAN NINTENDO:

Foi com uma alegria enorme que recebi centenas de cartas após o meu pedido de colaboração, na revista anterior. Seria difícil dar resposta a todas elas numa página apenas, por isso, respondi pessoalmente a cada uma, tendo guardado este espaço especialmente para dar notícia dos sócios que querem trocar correspondência entre si. Espero que troquem muitas informações e que, em conjunto, se divirtam ainda mais!

Mário Abreu Mafra
Lgª Dr. António José de Almeida, nº 67
6250 Belmonte

Jorge Lopes
Estrada da Formiga, nº 85, 1º D
2825 Monte da Caparica

José Filipe Mendonça
Rua Agostinho Fortes, nº 37, 1º Esq
2870 Montijo

Ana Sofia Semedo
Rua Camilo Dionísio Álvares, nº 1017
2775 Parede

Ana Manta
Avª Alexandre Salles, nº 3, 1º Esq
2700 Amadora

Ana Rita Santos
Avª D. Nuno Álvares Pereira, nº 25
Cernache do Bonjardim
6100 Sertã

Vitório Emanuel Fidalgo
Avª Tomás Ribeiro, Lote 88, 3º Dº
2795 Linda-a-Velha

Sérgio Cardeira
Avª da Restauração, Lote 2, 2º Esq
2890 Alcochete

Luis Filipe Queirós
Rua Costa Cabral, nº 2094
4200 Porto

Sara Catarina Santos
Avª Marquês de Pombal, Lote 14, nº 356, 4º Esq
2400 Leiria

Henrique Borges
Rua Ferreira Cardoso, nº 172, 2º
4300 Porto

Luis Fernando Silva
Rua Dr. Agostinho Tinoco,
Lote 13, P. 10, 2º Dº
2400 Leiria

Luis Filipe Narciso
Rua Dr. Fortunato Vieira das Neves
3420 Tábua

E agora; aqui ficam, ainda, as melhores quadras que recebi:

"Na Nintendo tem de tudo,
Futebol, carros, dragões,
Tem Princesas e até fadas,
De destroçar corações..."
Mário Rodrigues, Ponta Delgada

"Viva os Fans Nintendo,
Viva a malta sempre fixe,
E quem não concordar comigo,
Ora bolas, que se lixe..."
Ana Sofia Semedo, Parede

"Sempre que precises de um amigo,
Para te dar um abraço,
O Mario está contigo,
Em qualquer compasso!"
Cláudia Marina Ribeiro, Cacém

"Todos os dias penso em vocês,
E vos trago no meu coração,
A toda a equipa do Clube,
Um abraço e um xi-coração."
Nuno José Oliveira, Coimbra

Um grande abraço para todos,
Mario

ENERGIZER DÁ AO TEU GAME BOY™ ENERGIA PARA UMA PILHA DE DIAS.

Com as novas pilhas Energizer até o Mário se esquece que o Game Boy™ funciona a pilhas. Porque Energizer é uma pilha com pilhas de Energia. Dura 6 vezes mais que uma pilha normal. Faz como o Mário. Experimenta Energizer. Dá ao teu Game Boy™ energia para jogar durante uma pilha de dias. Preenche já o cupão e recebe em tua casa 4 pilhas Energizer... e verás que com pilhas de energia ninguém consegue parar de jogar no teu Game Boy™.

ENERGIZER. PILHAS DE ENERGIA.

Energizer
quer oferecer-te 4 pilhas.
Para isso, diz-nos onde costumas utilizar pilhas:

Rádios ..... ☐
Brinquedos ..... ☐
Walkman ..... ☐
Telecomandos ..... ☐
Jogo de vídeo portátil .. ☐

Nº de sócio: .....

Nome: .....

.....

Morada: .....

.....

.....

Recorta, cola num postal dos correios e envia para: Apartado 2685 1117 Lisboa Codex.